Was ist das Visual Memory System?

Nürnberg, 3. Februar 1999. SEGAs Visual Memory System ist ein revolutionäres Peripheriesystem, das die Möglichkeiten der neuen Generation der digitalen Unterhaltung in der Dreamcast™-Welt nochmals erweitert. Mit seinen Features als Spieldaten-Backup, Zweitmonitor und persönlicher Datenspeicher eröffnet das Visual Memory System neue Wege der interaktiven Kommunikation und ungekannte Möglichkeiten, Videospiele zu erleben.

An den Dreamcast™-Controller angeschlossen, kann das Visual Memory System Spieldaten per Hochgeschwindigkeits-Übertragung sichern oder laden. So können auch im laufenden Spiel Änderungen in den Spieleinstellungen vorgenommen werden, wie zum Beispiel das Sichern des aktuellen Spielstands oder das Laden von Charakteren.

Als Zweitmonitor kann das Visual Memory System dazu eingesetzt werden, geheime Informationen vor dem Mitspieler zu verbergen. In einem Sport-Spiel kann zum Beispiel die Mannschaftsaufstellung diskret geändert werden. Bei Aktion-Games kann man sich auf dem Flüssigkristall-Display den Radarschirm oder die Inventory-Liste anzeigen lassen. Zwei-Player-Games auf Dreamcast™ werden durch das Visual Memory System spannender, als es mit allen herkömmlichen Spiele-Systemen bislang möglich war.

Vom Dreamcast™-Controller abgekoppelt ist das Visual Memory System ein eigenständiges Spielgerät. Das gewünschte Spiel muß nur zuvor vom Dreamcast™-Controller heruntergeladen werden. Die Spielergebnisse können anschließend wieder hochgeladen werden und stehen für weitere Spiele zur Verfügung.

Der eingebaute Bildschirm erlaubt einen problemlosen Überblick über die gespeicherten Daten, auch ohne Verbindung zum Dreamcast™-Controller. Darüber hinaus sind Uhrzeit- und Kalenderfunktionen im Visual Memory System integriert.

Eine weitere, neue Spielewelt eröffnet das Zusammenschließen von zwei Visual Memory System. Neben dem Datenaustausch können so auch Zwei-Player-Games an jedem beliebigen Ort gespielt werden.

Die vereinte Power von Dreamcast™ und Visual Memory System wurde entwickelt, um eine noch nie dagewesene Bandbreite an Spielspaß zu ermöglichen. Das einzigartige Potential des Dreamcast™ lädt dazu ein, eine neue Welt des Spielens zu entdecken.

Weitere Informationen:
Tina Sakowsky, SEGA Gesellschaft für Videospiele mbH, Tel. 040-22938-255 oder E-Mail sakowsky@sega.de
Ute Richter, MS&L International Public Relations GmbH, Tel. 06171 58 87-44 oder E-Mail urichter@mslpr.de

SEGA im Internet: http://www.sega.de oder http://www.dreamcast.de
http://www.sega.com oder http://www.sega-europe.com

Bitte senden Sie ein Belegexemplar direkt an MS&L, Ute Richter, Obere Zeil 2, 61440 Oberursel.